

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama sebagai peradapan dan peradaban manusia. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang di selenggarakan di sekolah oleh Lembaga Pendidikan formal. Pendidikan merupakan segala pengaruh yang dilakukan sekolah terhadap anak yang di titipkan kepadanya agar memiliki kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap tugas-tugas dan hubungan sosial mereka Mudyahardjo (2014:6).. Sehingga dapat di lihat bahwa pendidikan merupakan segala proses yang mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab dengan menggali potensi dasar diri pada anak agar menjadi insan peradaban yang sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Pada UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 bahwa sistem pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membangun watak dan yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan peserta didik menjadi manusia yang demokratis, tanggung jawab, mandiri, kreatif, cakap dan beragamis. Dengan begitu pendidikan sangat dibutuhkan pada setiap orang. Pengaplikasian pendidikan dalam kehidupan sangat banyak. Namun seorang pendidik harus mampu membuat sebuah inovasi

dalam penyampaian pendidikan tersebut dengan metode proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan, dengan begitu materi yang diajarkan akan sangat mudah diterima oleh peserta didik serta mampu meningkatkan potensi dan aktivitas kerja peserta didik. Tugas utama seorang pendidik ialah mendidik, mengajar dan melatih peserta didik agar mencapai pada kecerdasan kognitif, psikomotorik dan efektif secara optimal sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya mau pun pendidikan. Oleh karena itu seorang pendidik harus memiliki cara mengajar dengan kreatif yang berpatokan pada kurikulum. Kurikulum sendiri merupakan komponen yang paling penting dalam Pendidikan, karena dengan kurikulum pencapaian tujuan Pendidikan terdapat di dalam kurikulum yang secara proses dilakukan oleh satuan Pendidikan. UU No 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 ayat 19 yang menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai tujuan pendidikan tertentu. Sehingga pencapaian tujuan pendidikan harus menerapkan kurikulum yang di tunjang oleh media dan sumber belajar

Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pembelajaran terpadu yang menekankan pada pengalaman dan kebermaknaan bagi peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang

menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan dengan dikemas menjadi sebuah tema yang menekankan pada pola pikir peserta didik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang nantinya memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik, dan pembelajaran tematik memiliki yang fokus berpusat dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor keberhasilan dari kurikulum adalah peserta didik dalam menelaah dan memaknai sumber belajar yang sesuai kurikulum dimanapun peserta didik berada dan keberhasilan dari penerapan kurikulum yaitu dengan media pembelajaran yang mampu menunjang peserta didik dalam mempelajari dan menelaah tujuan pendidikan secara mandiri, baik dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Media belajar yang berupa alat peraga sebagai perantara atau pengantar sumber pesan yang mampu merangsang pengetahuan dan membantu dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Alat peraga secara umum memiliki pengertian yaitu benda atau alat yang dibutuhkan saat melakukan kegiatan pembelajaran Haryono(2014:53). Untuk meningkatkan sebuah hasil belajar sangat dibutuhkan Alat peraga seperti media pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menghantarkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, dan motivasi belajar peserta didik hingga menciptakan proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan serta informasi baru kepada peserta didik Haryono (2014:48). Misalnya guru menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Karena media merupakan salah satu yang penting dan perlu dipelajari dan dikuasai guru atau calon guru, sehingga mereka dapat menyampaikan

materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik. Dengan menggunakan media guru akan menemukan keunggulan dari media pembelajaran yaitu membantu para guru dan para pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat penting dalam pembelajaran dimana perkembangan pada saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu dalam pembelajaran tetapi merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Matryoshka merupakan boneka cantik khas Rusia yang menjadi produk akulturasi budaya Jepang yang berupa kerajinan kayu yang memiliki bentuk boneka susun yang lonjong dengan ruang kosong di tengahnya. Setiap boneka susun terbelah menjadi dua, kemudian di bagian tengah ketika dibuka akan mengungkapkan boneka kecil lainnya yang berada di dalamnya. Pemilihan konsep *Matryoshka* sebagai media pembelajaran merupakan hal yang tidak biasa dan sesuatu yang baru bagi orang yang menggunakannya. Kemudian dengan konsep *matryoshka* pun media akan menjadi lebih tertata dan terkesan simple dan sesuai dengan materi yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 18 Oktober 2019 dengan guru kelas IV Ibu Binti Hafidlah S.Pd di SDN Ketawanggede Malang yang dilakukan ketika *study* lapang, dapat dijabarkan bahwa SDN Ketawanggede Malang telah menggunakan kurikulum 2013 dengan kriteria sarana dan prasarana yang cukup memadai, yang sering digunakan oleh guru hanya objek lain yang berada di lingkungan sekitar peserta didik dan buku. Dan yang paling utama ialah media proyektor, LCD, gambar, namun ketika media proyektor dan LCD tidak dapat di

pakai sehingga keterbatasan media konkret menjadi masalah bagi Guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Ketawanggede Malang peserta didik dapat memahami materi apabila Guru memberikan materi pembelajaran dengan metode tanya jawab dan memberikan media gambar terlebih dahulu. Pada saat pembelajaran berlangsung guru memiliki kendala yang dihadapi dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dan pembelajaran yang menarik salah satunya dengan media pembelajaran.

Pada hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata yang cukup baik dan beberapa peserta didik masih dibawah rata-rata. Pada proses pembelajaran terkadang masih ada sebagian peserta didik yang masih kurang fokus dengan bermain bersama teman, sehingga apa yang dijelaskan oleh guru kurang dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan melakukan tanya jawab. Sehingga dari apa yang penulis analisis tersebut, menjelaskan bahwa dengan adanya sebuah media pembelajaran Tematik yang berupa benda konkret diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, efisien, menjadi efektif, dan pastinya menumbuhkan semangat dalam belajar serta dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Maka dari itu peneliti mengembangkan media yang belum ada dengan berbasis tematik dan bentuk 3 dimensi. Media ini dikembangkan dari materi yang terdapat pada Tema 6 Cita-

Citaku. Sub Tema 2 Hebatnya Cita-Citaku Pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar.

Pada pembelajaran 1 memuat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA

Media *Matryoshka Animal* sendiri merupakan media pembelajaran yang mengambil konsep boneka *matryoshka* khas rusia dan dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang berbentuk hewan berbasis 3D. Karena *Matryoshka Animal* nantinya akan berkaitan dengan siklus makhluk hidup yaitu metamorfosis maka bentuk *matryoshka* akan disesuaikan dengan susunan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup. Setiap boneka hewan nanti akan terbelah menjadi dua dan terdapat susunan boneka yang bentuknya lebih kecil yang terdapat di dalam boneka tersebut, dengan bentuk yang sesuai perkembangan hewan tersebut.

Sehingga penggunaan media *Matryoshka Animal* diharapkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan juga meningkatkan motivasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang ada di kelas, dan juga guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan memberikan efek yang kreatif. Dengan begitu peneliti mengambil judul pengembangan media pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 2 kelas IV SD.

Berdasarkan paparan permasalahan dan kebutuhan yang telah di jelaskan, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik untuk memfokuskan perhatian peserta didik dengan mewujudkan benda nyata (konkreat) dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan itu maka peneliti akan mengangkat permasalahan ini dengan mengembangkan sebuah media *Matryoshka Animal* sebagai upaya peningkatan motivasi peserta didik untuk

belajar dengan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media *Matryoshka Animal* Pembelajaran Tematik Kelas 4 Tema 6 Sub Tema 2 di Sekolah Dasar**".

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *Matryoshka Animal* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 2 di SDN Ketawanggede Malang?
2. Bagaimana kelayakan media *Matryoshka Animal* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 2 di SDN Ketawanggede Malang?

1.3.Tujuan Penelitian dan Pengembangan

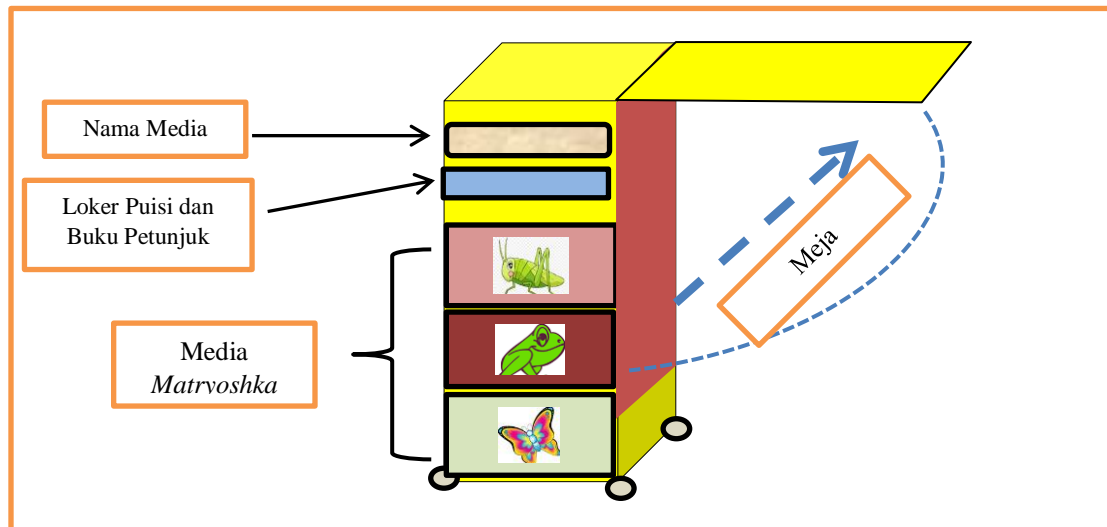
Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini maka tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan Media *Matryoshka Animal* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 2 di SDN Ketawanggede Malang.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media *Matryoshka Animal* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 2 di SDN Ketawanggede Malang.

1.4.Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan dijelaskan melalui konten dan konstrak sebagai berikut:

1. Konten : Media Pembelajaran yang di kembangkan berupa media pembelajaran tematik. Media ini dinamakan *Matryoshka Animal* khususnya media ini merujuk pada Tema 6 (Cita-Citaku) Sub Tema 2 (Hebatnya Cita-citaku) Pembelajaran 1 di kelas IV. Pembelajaran 1 memuat 2 mata pelajaran yaitu Siklus daur hidup makhluk hidup (IPA), Puisi (Bahasa Indonesia). Nantinya peserta didik akan belajar tentang puisi dengan memaknai isi puisi untuk pelajaran bahasa indonesia, kemudian lanjut dengan pembelajaran IPA tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang nantinya akan menggunakan *matryoshka animal* yang diamati oleh peserta didik secara langsung.
2. Konstruk : Media *matryoshka* terbuat dari bahan clay yang di bentuk menjadi beberapa bentuk hewan. Kemudian pada bagian dalam matryoska terdapat ruang kosong yang terdapat boneka *matryoshka* lainnya. Media *matryoshka* nantinya akan di susun dalam lemari kecil, dan di bagian atas lemarnya terdapat loker yang berisikan beberapa puisi anak.



Gambar 1.1 Media *Matryoshka* Animal

1.5. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media *Matryoshka Animal* dapat dijabarkan secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.5.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat berguna untuk menambah serta memberikan pengetahuan mengenai penggunaan media *Matryoshka Animal* pada pembelajaran tematik kelas 4 tema 6 subtema 2 di SDN Ketawanggede Malang.

1.5.2 Secara Praktis

1. Bagi Guru

Pengembangan media *Matryoshka Animal* dalam pembelajaran dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan mempermudah serta membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang bermakna.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat memotivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, semangat belajar dan peserta didik juga dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Dapat menambah atau meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas sebagai calon guru nantinya dan juga menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian Pengembangan media *Matryoshka Animal* memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan yaitu:

1.6.1 Asumsi

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Matryoshka Animal* ada beberapa asumsi yaitu:

- 1 Guru dapat menggunakan media ini sebagai sarana perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan memudahkan pemberian pemahaman kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2 Media ini dibuat serta dikembangkan menyesuaikan kondisi yang ada di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga diharapkan media memiliki manfaat sebagai media yang menumbuhkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Matryoshka Animal* memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

1. Uji coba penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Ketawanggede Malang yang berjumlah 26 peserta didik.
2. Tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media ini, karena media tersebut hanya mencakup pada 2 pelajaran yang terdapat pada Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA

1.7. Definisi Operasional

1. Media merupakan alat pengantar atau perantara komunikasi dari komunikator kepada komunikan.
2. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menghantarkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, dan motivasi belajar peserta didik hingga menciptakan proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan serta informasi baru kepada peserta didik.
3. *Matryoshka* merupakan boneka cantik khas Rusia yang menjadi produk akulturasi budaya yang berupa kerajinan kayu yang memiliki bentuk boneka susun yang lonjong dengan ruang kosong di tengahnya, Setiap boneka susun terbelah menjadi dua, kemudian di bagian tengah ketika dibuka akan mengungkapkan boneka kecil lainnya yang berada di dalamnya

4. Media *Matryoshka Animal* merupakan alat bantu dalam penyampain materi atau pesan berbentuk boneka hewan yang di dalamnya bonekanya terdapat boneka yang lainnya dan boneka disusun dalam lemari kecil yang di atasnya terdapat loker yang berisikan puisi dan lagu anak.
5. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan dengan dikemas menjadi sebuah tema yang menekankan pada pola pikir peserta didik dengan pengorganisasian atau mengaitkan beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik, dan pembelajaran tematik lebih berpusat pada peserta didik sehingga pembelajaran tematik seperti menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

